

Tooltipps: Apps und Webseiten für gesellschaftswissenschaftliche Fächer

DigiBitS-Code: 42589

Seite 1 von 2

Auf einen Blick:

Klassenstufen: 1-10

Fachbereich: Land und Leute – damals und heute

Vorkenntnisse: nicht notwendig

Kosten: Die Nutzung ist in der Regel kostenfrei. Sofern nicht, werden die Preise aufgeführt.

Medien und Materialien: PCs, Tablets, Internetzugang, bei Apps: Zugang zum Apple AppStore oder zum Google PlayStore

Datenschutz: Alle Apps können sicher im Unterricht verwendet werden. Sofern es ein Risiko gibt, ist dieses angegeben.



Einsatz im Unterricht:

Die hier vorgestellten Apps oder Webseiten eignen sich für den Einsatz in den Fächern Sachkunde, Ethik/Philosophie, Sozialkunde, Geschichte oder Politische Bildung, aber auch für den fächerübergreifenden Projektunterricht. Einige Apps finden in der Grundschule ihre Anwendung, andere eher in der Sekundarstufe I.

Die Apps und Webseiten können in der Klasse über Kurz-Links oder QR-Codes für alle Schüler*innen zugänglich gemacht werden, sodass ein Suchen in Suchmaschinen oder App-Stores nicht mehr notwendig ist. Wir empfehlen, die Schüler*innen in die Bedienung der jeweiligen Apps einzuführen und Fragen zur Nutzung oder Bedienung dabei zu klären.

Didaktische Ziele

Die Programme und Internetseiten unterstützen die Schüler*innen dabei, sich mit dem gesellschaftlichen Zusammenleben auseinanderzusetzen – in unterschiedlichen Zeitepochen, in unterschiedlichen Ländern, mit unterschiedlichen Kulturen. Dabei reflektieren sie eigene Wahrnehmungen und Werthaltungen und üben Kritik an Rollenklischees. Gleichzeitig erwerben die Schüler*innen Medienkompetenzen: Für den Wissenserwerb wenden sie Recherche- und Suchstrategien an und analysieren digitale Quellen. Darüber hinaus lernen sie digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht einzusetzen.

Technische Voraussetzungen

Für die Apps werden Smartphones benötigt. Ein Mangel an schul-eigenen Geräten lässt sich möglicherweise mit dem BYOD-Ansatz überbrücken. „Bring Your Own Device“ bedeutet, dass im Unterricht die privaten mobilen Endgeräte der Schüler*innen verwendet werden. Prüfen Sie diese Möglichkeit mithilfe der DigiBitS-Checkliste „Smartphone und Apps in der Schule – organisatorische Fragen“ ([DigiBitS-Webcode: 42254](#)) und sichern Sie sich auf jeden Fall rechtlich ab.

Methodische Einbindung


Planen Sie vorab, mit welchen Fragestellungen, Aufgaben, Methoden und Sozialformen die Apps und Webseiten zum Einsatz kommen (z.B. Einzel- oder Gruppenarbeit) und wie die Ergebnisse im weiteren Verlauf des Unterrichts verwendet werden. Die Schüler*innen erhalten auf diese Weise eine konkrete Zielperspektive bei der Nutzung der Apps und Webseiten. Überlegen Sie, ob Sie mit den Anwendungen gelerntes Wissen vertiefen wollen oder in eine Thematik einführen.





Tooltipps: Apps und Webseiten für gesellschaftswissenschaftliche Fächer



DigiBitS-Code: 42589



Seite 2 von 2

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Hanisauland https://www.hanisauland.de	Bundeszentrale für politische Bildung	Android, iOS, Webseite	1-6	Die App vermittelt spielerisch, wie unser politisches und gesellschaftliches System funktioniert. Ein Lexikon erklärt Kindern mehr als 900 Begriffe aus Politik, Wirtschaft, Umwelt und Gesellschaft.
Medienkompetenzen:  Informieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
frieden-fragen.de https://www.frieden-fragen.de	Berghof Foundation/ Friedenspädagogik Tübingen	Webseite	1-6	Ein Internet-Angebot, das Kindern behutsam ihre Fragen zu Krieg und Frieden, Streit und Gewalt beantwortet. Kinder aus anderen Ländern berichten zudem von ihren Erfahrungen und tauschen sich aus. Jeden Dienstag gibt es von 15:00-16:30 Uhr einen Chat.
Medienkompetenzen:  Kommunizieren,  Informieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
The Unstoppables http://theunstoppables-game.ch	Stiftung Cerebral	Android, iOS	1-6	Das Point-and-Click-Abenteuer bringt Kindern in einer Mischung aus Geschichte, Spiel und Lernimpulsen das Thema Inklusion und Vielfalt näher. Richtig stark ist im Spiel nämlich nur, wer im Team arbeitet und wenn alle ihre Stärken einbringen können.
Medienkompetenzen:  Kommunizieren,  Anwenden				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Berliner Mauer/ Berlin Wall http://www.chroniker-mauer.de/171305/app-die-berliner-mauer	Bundeszentrale für politische Bildung	Android, iOS	4-10	Mit dieser App lassen sich der Verlauf der Berliner Mauer sowie bestimmte Ereignisse zwischen 1961 und 1989 vor Ort über verschiedenen Touren oder den Entdeckermodus (Benachrichtigung, sobald man sich einem relevanten Ort meldet) nachvollziehen. Mit ergänzenden Texten, Videos, Tondokumenten und Fotos wird über vielfältige Wege Geschichte erlebbar gemacht.
Medienkompetenzen:  Anwenden,  Informieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
Serena Supergreen https://serena.thegood-evil.com	Wissenschaftsladen Bonn, TU Dresden	Android, iOS	9-10	Das Serious Game vermittelt mit viel Spaß und Humor Wissenswertes zur Berufsorientierung in den Bereichen E-Mobilität und erneuerbare Energien. Ziel des Spiels ist eine gendersensible Berufsorientierung.
Medienkompetenzen:  Analysieren,  Reflektieren				

Die „Tooltipps: Apps und Webseiten für gesellschaftswissenschaftliche Fächer“ wurden in Kooperation mit jugendschutz.net erstellt, dem gemeinsamen Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet.

